



## ゲーム制作における知財信託に関する考察

著者	星野 豊 , 小出 篤史
内容記述	日本知財学会第11回年次学術研究発表会 2013年11月30日、12月1日 青山学院大学 青山キャンパス
発行年	2013-12
その他のタイトル	Brief Comments of Intellectual Property Trust in Game Software
URL	<a href="http://hdl.handle.net/2241/00121462">http://hdl.handle.net/2241/00121462</a>

Brief Comments of Intellectual Property Trust in Game Software

Faculty of Management & Information Science, Niigata Keiei University

Koide, Atsushi;

Graduate School of Humanity & Social Sciences, Tsukuba University

Hoshino, Yutaka

---

コンシューマーゲーム・ソーシャルゲーム・著作権・信託

---

## 1. はじめに

2004 年に改正された信託業法では著作権や特許といった知的財産を信託できるようになり、映画やアニメなどのコンテンツ産業における制作資金を調達するために知財信託への期待が高まっている。しかしながら、コンテンツ産業のクロスメディア化、デジタル化が進む一方で、映画なら映画業界、アニメならアニメ業界と内部での参入障壁を背景にした独自の慣習が多く、知財信託の普及にはまだまだ時間がかかると思われる。

映画、アニメの他にはゲーム制作において知財信託が考えられるが、従来型のゲームソフト（以下、コンシューマーゲーム）では市場規模や構造としては映画やアニメと同様に多いものの、映画やアニメと同様にコンシューマーゲーム業界というものが確立してしまっていると思われる。結果として、業界内部における独自慣習等により、映画やアニメと同様に知財信託の浸透が躊躇われるのではという懸念がある。

本発表では、ゲームソフトの制作において最近台頭しつつある、ソーシャルゲーム、スマートフォンゲーム、オンラインゲームなど（以下、ソーシャルゲーム）の制作への適用に知財信託を利用した場合、どのような特徴と問題点があるかについて、議論の提示を試みたい。

## 2. ゲームソフト制作の背景とソーシャルゲームの台頭

ゲームソフトの市場は、国内だけで年間 4,500 億円規模といわれており、世界的にみても我が国の基幹産業の一つとなりつつある。その一方で、ゲーム機の高性能化、高機能化により開発費用が増大し、コンシューマーゲームへの参入障壁が高くなっており、結果としてコンシューマーゲーム市場そのものが頭打ちになったとさえ言われるようになってきた。例として、ある据置型ゲーム機におけるゲームソフト開発費は、平均して 10 億円ともいわれている。仮に開発費を 10 億円として回収を図るには、ゲームソフトの価格を 5,000 円に設定しても、単純計算で 20 万本の売上が必要となる。メディア代やパッケージ費用などはもちろん、ゲーム機会社へのライセンス料や販促費用、流通経路に乘せるための中間マージンを売上の 50%と概算で見積もっても、損益分岐点は倍の 40 万本にまで増大してしまう。

最近では、上場している大手ゲーム制作会社でさえも、莫大な開発費とリスクを嫌ってか、過去のベストセラーの続編開発に開発ラインナップを絞り込んでしまう傾向も否定できないようになってきた。こうした保守的な開発傾向の結果として、新規シリーズ、新規ジャンル

など新規性のあるゲームが増えず、コンシューマーゲームが市場として硬直化してしまっているという問題点も指摘できる。

一方において、最近ではスマートフォン、タブレット型端末の普及で手軽に遊ぶことができるソーシャルゲームがコンシューマーゲームに迫る勢いで台頭してきている。コンシューマーゲームと比較してソーシャルゲームは、ゲーム機としての性能において見劣りすることは否めないが、開発環境や人員などの面において開発費用が大幅に低く抑えられることから参入障壁が低いことが特徴である。ある中小のゲームソフト会社では、たった1本のヒット作品でソーシャルゲームの分野でソーシャルゲームにおける市場構成員を持つようになったところもあるといわれている。

以下では、ソーシャルゲームの制作の制作を検討している中小のゲームソフト会社においてどのような資金調達手段が考えられるか検討してみたい。

### 3. ゲーム制作における資金調達手段

追加融資を受けることのできない資金力の乏しいとされる中小のゲームソフト会社が資金調達を行うにあたり、次の方法が考えられる。

第1は、増資による資金調達が考えられる。従業員や取引先等の利害関係者に出資を募り資金調達を図るものである。融資などのように返済の必要はないことが特徴であるが、信用状態の悪化で出資を断られるなど出資の引受先が見つからない場合も考えられる。

第2は、ゲームソフトの著作権を担保に融資を受ける知的財産権担保融資が知られている。しかしながら、実際には民間の銀行から単独で融資を受けることは少なく、日本政策投資銀行との協調による融資形態がほとんどであり、知的財産権担保融資は限定的であるといつてよいと思われる。

第3は、ゲームソフトの著作権を利用した知財信託である。これは、特許権や著作権など知的財産を信託財産として受託者が管理し、知的財産の活用等によって生じた利益を、信託関係の定めに従って受益者に受益権を通じて配分する関係をいう。ゲームソフトの著作権を使って投資家から資金調達するコンテンツ信託が考えられ、ゲームソフトの次回シリーズ作など規模を拡大したゲームソフト等の資金調達を広範に行うための手段として、大いに期待されている。

### 4. 知財信託を利用した場合の特徴

信託関係について、実務上注目されている機能は次の通りである。

第1は、信託財産の具体的な管理処分を受託者に任せ、かつ、知的財産を信託財産として関係当事者から実質的に独立の財産とすることにより、効率的な管理処分が行われる一方、特定の関係当事者が破綻した場合であっても、知的財産が直接債権者に強制執行されることがないという、信託財産の倒産隔離機能である。

第2は、知的財産から生み出されることが期待できる収益を裏付けとして、投資家から資金を募るための迅速かつ柔軟な資金調達手段としての機能である。信託財産に関する信用に加えて必要に応じて信託関係当事者の信用を資金調達に際して付加することができるほか、受益権の内容を状況に応じて信託契約により自由に設定することができるため、事業のリスクの高低に柔軟に対応した資金調達を、より容易に行うことができると考えられる。

第3は、信託会社が信託財産に積極的な関与をせずに管理に特化することができる管理機

能である。ライセンス先の開拓やライセンス料金の徴収、権利侵害調査、権利侵害者に対する差止請求・権利行使、専門家の斡旋などの管理・活用を信託会社が行うことで、委託者は本業である事業や開発に専念することができる。

以下では、その法的構造を概観し、併せてかかる法的構造から生じうる問題点について検討を加えたい。

## 5. 設例：ゲーム制作における著作権信託の例

図1は、ゲーム作品の著作権を信託する法律関係を表したものである。すなわち、ゲーム制作会社が委託者となって、受託者に信託財産であるゲーム著作権の管理処分を委ねる一方、委託者は投資家に対して受益権を販売して事業資金を調達する。これに対して投資家は、購入した受益権を通じて信託財産から収益の分配を受けることも、さらに受益権を第三者に転売して投資の回収を図ることもできることとなる。

ソーシャルゲームは、コンシューマーゲームと比較して安価で作成することができる分、個々的に取引を行うことが多く、資金調達も分散してしまいがちであるため、信託関係を利用して作品に関する権利を集中的に管理処分することにより、全体としての事業を効率よくかつ適正な対価で運営することが可能となっている。また、前述のとおり、信託関係においては、信託財産が関係当事者の誰の責任財産にも属していないため、万一関係者の中で破綻した者が生じたとしても、事業自体は安定な運営が推進できる構造となっている。この点は、投資を募る際における投資の安定要因として、大きな宣伝材料となるものである。

信託設定時には想定されていなかったような市場規模の拡大にも柔軟に対応することができる。開発当初は小さいなかで、次第にコンシューマーゲームに匹敵するような市場規模へと拡大していく場合も考えられる。この場合はゲームソフトとしての提供だけでなく、キャラクターグッズの販売、オリジナルビデオアニメの開発など、コンシューマーゲームや映画などと同様なクロスメディア展開によりライセンス契約当事者が増加することになるが、信託会社が契約管理を行っているため、委託者であるゲーム制作会社は本業の開発に専念することができる。

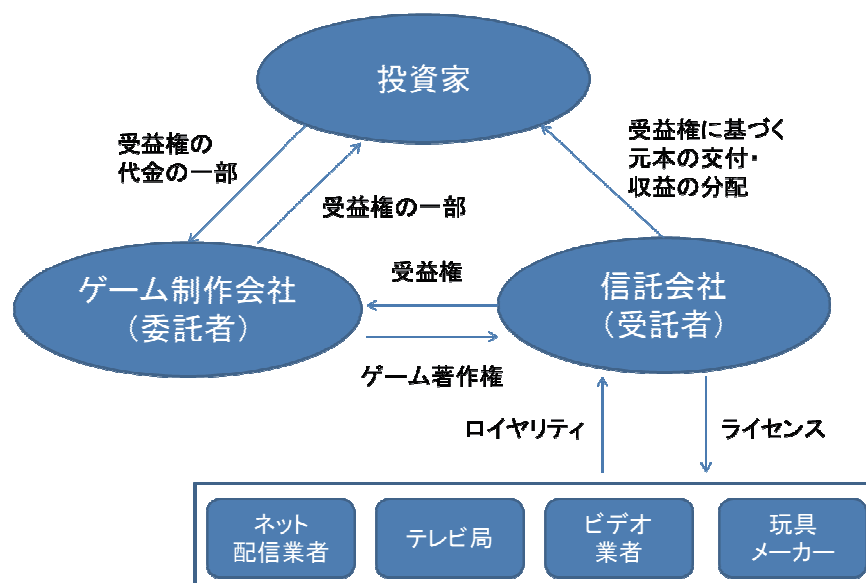


図1：ゲーム制作における著作権信託の例

（出所）井上聡編著「新しい信託30講」208頁をもとに筆者一部修正

## 6. 知財信託を適用した場合の問題点と解決案

上記のとおり、知財信託は知財の効率的かつ適正な管理処分を可能とさせるものとして、実務上極めて期待が大きいものであるが、知財法制との関係を考えると、以下に挙げるような、解決を必要とする問題点が存在している。

第1に、作品としてのソーシャルゲームは、ネットワークを通じて配信されることを前提とすると、配信先の地域が国内のみに留まらないため、半ば必然的に外国における知財法制度との関係が問題となりうる。また、課金アイテムの購入等による国境を越えた商取引も発生しうることから、知財法制度の枠を超えて商取引法や消費者法との関係も問題となりうる。この点については、現行の法制度の中で合理的かつ妥当な基準が全ての局面で示されているわけでないため、基本的に契約によって全ての問題を解決する必要がある、信託財産の管理処分権限を有する受託者の職責が、その分かなり重いものとなっていくことが避けられない。

第2に、著作者人格権の問題も、無視することができない。信託関係によっては、信託関係当事者の中に著作者が含まれていない形態のものもあり、そのような場合には、信託関係における「管理処分」の具体的な合意内容と、著作者の意思とが常に合致するとは限らない。また、コンシューマーゲームのように倫理審査が必須でないことから、成年向けとされるゲームも多く、性的表現あるいは暴力的表現としての度合において法律や条例などで発売が差し止められる、あるいはゲームにおける各種表現に修正・改変が加えられるといったリスクも少なくない。前述のようにインターネットを通じた全世界的な配信の場合には、配信される作品の内容が特定の法域ないし文化圏において深刻な問題を引き起こす恐れがあるため、受託者の合理的な判断において著作者の意思と異なる内容の変更等を認めるべき否かが、具体的な問題点として生じてくる。この問題については、一旦信託関係が成立した後においては、信託財産の管理処分権限が受託者に排他的に帰属し、受託者は信託目的達成のため合理的に行動することが求められる以上、受託者の判断が信託目的との関係で合理的であると認められる限り、著作者人格権に抵触する恐れのある行為であっても、著作者に対する損害賠償等の責任を免れることができると予測されるが、状況によっては、異なる結論が導かれる場合もありえないではない。

第3には、著作権の信託は、信託の対象となるゲームソフトの著作権が成立していないと利用できず、開発が完了していなければならない。開発している期間に必要となる資金については、著作権担保融資も含めて著作権を利用した資金調達には困難である。対応策として製作委員会を作成し、製作委員会を構成する各企業が持つ共同事業収益分配請求権を利用して、著作物完成前の資金調達を行うなどが考えられる。

## 7. 今後における議論の方向性

知財信託に関しては、本発表でごく一部を指摘しただけでも、多くの問題点が未解決のまま山積しているのが実情である。これらの問題は、知的財産の問題として考えていくか、信託の問題として考えていくかによって、理論上も実務上も大きく解決の方向性が異なるものである。従って、知的財産、信託の両者の方面からの今後の議論の発展が強く望まれる。

### 【参考文献】

- ・星野豊『信託法』（信山社、2011年）
- ・井上聡『新しい信託30講』（弘文堂、2007年）